

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan juga hasil kuisioner, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran pakaian adat Indonesia (AdatReality) telah dibuat dengan menarik berdasarkan hasil pengujian terhadap responden dengan persentase 86,67% menyatakan tampilan aplikasi AdatReality secara keseluruhan sangat baik.
2. Aplikasi AdatReality telah dibuat dengan tujuan menjadi media pembelajaran alternatif mengenai informasi pakaian adat Indonesia yang mudah didapatkan berdasarkan hasil pengujian terhadap responden dengan persentase 86,67% menyatakan sangat mudah dalam mendapatkan informasi mengenai pakaian adat dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

6.2. Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan oleh penulis terhadap pembuatan aplikasi AdatReality yaitu:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menampilkan objek pakaian adat dalam bentuk virtual 3D.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menampilkan informasi yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, M. . F. B., Hartanto, R. & Hantono, B. S., 2014. PROTOTYPE AUGMENTED REALITY BERBASIS FACE RECOGNITION PADA SMARTPHONE ANDROID UNTUK PENGENALAN WAJAH MAHASISWA JTETI UGM. *Jurnal Penelitian Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, I(3), pp. 145-150.
- Cerdas Interaktif, 2015. *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat dan Senjata Tradisional 33 Provinsi Indonesia*. s.l.:Cerdas Interaktif.
- Dinata, G. D., 2015. PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN RUMAH ADAT DI INDONESIA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE. pp. 1-60.
- FARHAN, M., APRI, T. & SETYAWAN, D. K., 2015. *dokumen.tips*. [Online] Available at: <http://dokumen.tips/documents/pkm-kewirausahaan-teh-jahe.html> [Accessed 24 January 2016].
- Franz, A., Lestari Uning & Andayati, D., 2014. AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN SATWA PADA KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA YOGYAKARTA. *Jurnal SCRIPT* , I(2), pp. 98-109.
- Google, 2015. *google.co.id*. [Online] Available at: <http://google.co.id> [Accessed 24 January 2016].
- Halim, C. H., 2011. PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS LOKASI PADA ANDROID. pp. 1-50.
- Indrawaty, Y., Ichwan, M. & Putra, W., 2014. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN ANATOMI MANUSIA MENGGUNAKAN METODE AUGMENTED REALITY (AR). *JURNAL INFORMATIKA*, IV(2), pp. 1-8.
- kompas.com, 2013. *edukasi.kompas.com*. [Online] Available at: <http://edukasi.kompas.com/read/2013/02/15/20402882/>

Pemanfaatan.TIK.di.Sekolah.Minim

[Accessed 24 Agustus 2016].

Kurniawan, I., 2012. APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN HARDWARE DI STMIK WIDYA PRATAMA PEKALONGAN. [*Jurnal Ilmiah ICTech*, X(2), pp. 1-7.

Kusnadi, C. R. & Oktavianuddin, O., 2014. PEMBANGUNAN MEDIA INTERAKTIF KOLEKSI BENDA HISTORIKA DI MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG BERBASIS AUGMENTED REALITY. *JURNAL LPKIA*, I(1), pp. 1-6.

Mariyantoni, Y. I. K., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M. & Kesiman, M. W. A., 2014. Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, III(1), pp. 21-28.

merdeka.com, 2015. www.merdeka.com. [Online] Available at: <http://www.merdeka.com/teknologi/ini-persentase-pengguna-android-dan-ios-di-dunia-lebih-besar-siapa.html> [Diakses 24 Agustus 2016].

Ningrum, N. S., 2013. PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY KATALOG PONSEL. pp. 1-65.

Perdana, M. Y., Fitrisia, Y. & Putra, Y. E., 2012. APLIKASI AUGMENTED REALITY PEMBELAJARAN ORGAN PERNAPASAN MANUSIA PADA SMARTPHONE ANDROID. *Jurnal Teknik Informatika*, I(I), pp. 1-10.

Priyambodo, S., 2012. Augmented Reality Pada Permainan Ular Tangga. Volume 1-17.

Putra, Y. N. A., 2012. PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY WISATA BUDAYA YOGYAKARTA BERBASIS LOKASI PADA ANDROID. pp. 1-20.

qualcom.eu, 2015. www.qualcomm.eu. [Online] Available at: <http://www.qualcomm.eu/products/augmented-reality> [Accessed 26 Mei 2016].

Saputra, Y. A., 2014. IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, I(1), pp. 1-8.

Sari, N. N. L., Chrisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M. & Kesiman, M. W. A., 2014. AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Inforrmatika (KARMAPATI)*, III(5), pp. 353-363.

statcounter.com, 2016. *gs.statcounter.com*. [Online] Available at: [http://gs.statcounter.com/#mobile os-ID-monthly-201508-201608-bar](http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201508-201608-bar) [Accessed 08 September 2016].

Wahyutama, F., Samopa, F. & Suryotrisongko, H., 2013. Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *JURNAL TEKNIK POMITS*, II(3), pp. 481-486.

Yudana, M. D., 2016. AUGMENTED REALITY UNTUK PAKAIAN ADAT INDONESIA BERBASIS ANDROID. pp. 1-60.

